

## **Case de Sucesso Sony – Análise Crítica**

O projeto envolveu a criação de uma arquitetura de GPU de qualidade de vídeo única, que exigia uma grande muita inovação e pesquisa. A abordagem ágil permite uma maior flexibilidade e adaptação às mudanças necessárias durante o desenvolvimento, além de favorecer a colaboração entre os membros da equipe e com os stakeholders do projeto.

O Scrum tem como pilares, a transparência, inspeção e adaptação, o que vai de encontro com as necessidades desse projeto, pois, a colaboração estreita com o fornecedor de placas gráficas e a Sony Japão, exigiu uma comunicação clara e frequente entre todos os envolvidos.

O resultado final do projeto pode considerado inovador, visto que a equipe conseguiu criar uma arquitetura de GPU de qualidade de vídeo única e alcançou um alto nível de trabalho em equipe e colaboração com os parceiros de projeto. Além disso, a adoção do Scrum permitiu que a equipe se adaptasse rapidamente às mudanças necessárias e garantisse a entrega contínua de valor para o cliente.

Considerando as dificuldades encontradas durante o processo de adoção do Scrum, seria interessante que a equipe tivesse recebido um treinamento mais completo sobre o Scrum e suas práticas, para que pudesse entender melhor os princípios básicos e sua aplicação ao processo, visto que era uma novidade para os colaboradores, pois com isso, a equipe poderia ter superado mais rapidamente as dificuldades iniciais, tornando o projeto ainda mais eficiente.

**Fernando Nunes**